SECRETO

MANUAL DE SOBREVIVÊNCIA

DO HABITANTE DO ABRIGO

SECRETO

VDSG VTB-001-13

PRECAUÇÕES

• Este disco contém software para o sistema PLAYSTATION®3. Não utilize este disco noutro sistema, pois poderá danificá-lo. • Este disco está em conformidade com as especificações da PLAYSTATION®3 apenas para o mercado PAL. Não poderá ser utilizado numa PLAYSTATION®3 com outra versão de especificações. • Leia o Manual de Instruções da PLAYSTATION®3 com atenção para garantir um uso correcto. • Quando introduzir este disco no sistema PLAYSTATION®3, coloque-o sempre com o lado a ser reproduzido virado para baixo. • Ao manusear o disco, não toque na superfície. Segure-o pela extremidade. • Mantenha o disco limpo e sem riscos. Se a superfície se sujar, limpe-a suavemente com um pano seco e macio. • Não deixe o disco perto de fontes de calor, sob a luz solar directa ou em ambientes excessivamente húmidos. • Não utilize um disco com forma irregular, rachado ou que tenha sido reparado com fita-cola, pois poderá provocar uma avaria.

AVISO DE SAÚDE

Jogue sempre num ambiente bem iluminado. Faça pausas regulares de 15 minutos por cada hora que jogar. Interrompa o jogo se sentir tonturas, náuseas, fadiga ou dores de cabeça. Algumas pessoas poderão ser sensíveis a luzes intermitentes ou brilhantes, ou a formas e padrões geométricos, ter epilepsia sem o saberem e sofrer de ataques epilépticos enquanto vêem televisão ou jogam videojogos. Consulte um médico antes de jogar videojogos se tiver epilepsia e imediatamente se sofrer de algum dos seguintes sintomas enquanto joga: alterações de visão, espasmos musculares, outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão e/ou convulsões.

PIRATARIA

A reprodução não autorizada deste jogo, no todo ou em parte, e a utilização não autorizada de marcas registadas são susceptíveis de constituir ofensa criminal. A PIRATARIA prejudica tanto os Consumidores como os Programadores, Editores e Revendedores legítimos. Se suspeitar que este jogo é uma cópia não autorizada ou tiver outras informações acerca de produtos pirateados, contacte o Serviço de Apoio ao Cliente local através do número fornecido na contracapa deste manual.

SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA PEGI (PAN EUROPEAN GAMES INFORMATION)

O sistema de classificação etária PEGI protege os menores de jogos que não sejam adequados ao seu grupo etário em particular. ATENÇÃO: este sistema não tem em conta a dificuldade do jogo. O PEGI consiste em três partes e permite aos pais, e a todos os que comprem jogos para crianças, fazerem uma escolha informada, apropriada à idade do jogador. A primeira parte é a classificação etária:

4 6 12 16 18

A segunda parte são os ícones que indicam o tipo de conteúdo presente no jogo. Em função do jogo, pode haver vários ícones. A classificação etária do jogo reflecte a intensidade deste conteúdo. Os ícones são:

VIOLÊNCIA · LINGUAGEM IMPRÓPRIA · MEDO · CONTEÚDO SEXUAL · DROGAS · DISCRIMINAÇÃO · JOGO

A terceira parte é um ícone que indica que o jogo pode ser jogado online. Este ícone só pode ser utilizado por fornecedores de jogos online que se tenham comprometido em cumprir normas que incluem a protecção dos menores nos jogos online:

PEGI ONLINE

Para mais informações, http://www.pegi.info

Consulte a contracapa deste manual para obter os números do Apoio ao Cliente.

ACTUALIZAÇÕES DO SOFTWARE DO SISTEMA

Para mais informações sobre como proceder a actualizações do Software do Sistema para o sistema PLAYSTATION®3, visita eu.playstation.com ou consulta o documento de Referência Rápida do sistema PS3™.

CONTROLO PARENTAL

Este produto tem um Nível de Controlo Parental predefinido baseado no respectivo conteúdo. Pode definir o Nível de Controlo Parental na PLAYSTATION®3 para limitar a reprodução de um produto com um Nível de Controlo Parental superior ao definido no sistema PS3™. Para mais informações, consulte o Manual de Instruções do sistema PS3™.

Este produto foi classificado segundo o sistema de classificação PEGI. As marcas e descritores de conteúdo da classificação PEGI são apresentados na embalagem do produto (excepto quando a lei exija a aplicação de outro sistema de classificação). A relação entre o sistema de classificação PEGI e o Nível de Controlo Parental é a seguinte:

NÍVEL DE CONTROLO PARENTAL	FAIXA ETÁRIA DA CLASSIFICAÇÃO PEGI
9	18
7	16
5	12
3	6
2	4

BLES-00737

SÓ PARA USO DOMÉSTICO: Este software é licenciado exclusivamente para utilização em sistemas PLAYSTATION®3 autorizados. Está proibido todo o acesso, uso ou transferência não autorizadas do produto ou dos seus direitos de autor subjacentes e de produções com marca registada. Para direitos totais de uso veja http://eu.playstation.com/terms. Library programs ©1997-2009 Sony Computer Entertainment Inc. exclusivamente licenciados para a Sony Computer Entertainment Europe (SCEE). É EXPRESSAMENTE PROIBIDA A SUA REVENDA OU ALUGUER A MENOS QUE HAJA AUTORIZAÇÃO EXPRESSA DE SCEE. Licenciada para venda só na Europa, Médio Oriente, África e Oceânia.

"PS", "PLAYSTATION", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Fallout® 3 Game of the Year Edition © 2009 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Published by Bethesda Softworks. Developed by Bethesda Game Studios. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. Uses Havok™. © Copyright 1999-2008 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details. Portions of this software utilize SpeedTree technology. © 2001-2004 Interactive Data Visualization, Inc. SpeedTree® is a registered trademark of Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. Use Miles Sound System. Copyright © 1991-2006 by RAD Game Tools, Inc. Uses Gamebryo software © 1999-2006 Emergent Game Technologies. All rights reserved. FaceGen from Singular Inversions, Inc. FaceFX software used for ion. © 2002-2006, OC3 Entertainment, Inc. and its licensors. All Rights Reserved. Made in Austria. All rights reserved. Made in Austria. All rights reserved.

INTRODUÇÃO AO FALLOUT 3

Guerra nuclear. As próprias palavras evocam imagens de nuvens em cogumelo, máscaras de gás e crianças surpreendidas, a fugirem e esconderem-se debaixo das cadeiras da escola. Mas é o que acontece depois de um tal conflito que realmente nos captura a imaginação, em grande parte porque não há nenhum horror equivalente na nossa experiência na vida real. A humanidade pode ter testemunhado o horror da bomba atómica mas, por sorte, temos conseguido não rebentar o planeta. Pelo menos até agora.

O Fallout 3 apresenta uma realidade muito mais amarga. Imagina que, depois da 2ª Guerra Mundial a linha temporal se dividiu. O nosso mundo seguiu por um caminho, o universo do Fallout pelo outro. Nesse outro ramo, a tecnologia progrediu a uma velocidade muito mais impressionante, enquanto a sociedade americana se mantinha fechada nas normas dos anos 50. Era um idílico "mundo de amanhã", repleto de criados robôs, penteados ao estilo "colmeia" e carros movidos a fusão. E de repente, no ano 2077, no auge de uma longa guerra com a China, tudo deu para o torto numa guerra nuclear que despedaçou o mundo.

É aí que tu entras em cena. O Fallout 3 decorre duzentos anos depois, no ano 2277, num Washington D.C. e arredores pós-apocalíptico. A "Capital Wasteland", como se tornou conhecida, é uma paisagem de pesadelo com grupos de Raiders, Super Mutants arrepiantes, Feral Ghouls apodrecidos e robôs militares avariados. Ainda bem que viveste num abrigo subterrâneo durante os últimos dezanove anos, na segurança de umas instalações da Vault-Tec conhecidas por Vault 101. Tudo está bem e recomenda-se, até o teu pai – que tem sido a única constante da tua vida – decide sair inesperadamente do abrigo, obrigando-te a segui-lo. Adeus segurança.

E agora as boas notícias. Quando as portas gigantes do abrigo se abrem e és lançado para a agressiva luz do Sol da Capital Wasteland, és completamente livre para fazer o teu próprio destino. Seguir o querido Papá... ou esquecer que ele existe. Vai directamente para a cidade destroçada de Megaton e conhece os seus ecléticos habitantes... ou dispara primeiro e troca cumprimentos depois.

Essa é, na verdade, a coisa mais importante que tens de saber no Fallout 3 – é o teu jogo, por isso joga-o como quiseres. Não há maneira "correcta" de jogar. Experimenta as muitas capacidades e benefícios que encontras neste manual. Experimenta usar o V.A.T.S., o novo sistema de combate. Mas mais importante de tudo, lembra-te de que cada desafio do jogo te oferece várias maneiras de os resolveres, além de vários desfechos. Há muitos caminhos para o sucesso, e sim, o jogo terá um "fim". Mas esse fim está nas tuas mãos e na personagem que jogares.

Aqui no Bethesda Game Studios esperamos que te divirtas tanto a viver aventuras no nosso mundo como nos divertimos a criá-lo. É uma honra manter o universo do Fallout vivo, e é altura de voltares a sentir aquele deslumbre, ou de o sentires pela primeira vez, consoante o caso.

Ah, só mais uma coisa. Quando finalmente encontrares o Papá, sê simpático. Ou não...

- A Equipa do Fallout 3

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

ÍNDICE

Configuração 4
Jogar O Conteúdo Adicional 5
Menu Principal 6
O Ecrã do Jogo 7
Bússola e Ícones de Activação 8
O Pip-Boy 3000 9
Stats Menu (Menu de Estatísticas) 10
Menu Items (Objectos) 12
Data (Dados) 14
S.P.E.C.I.A.L. 16
Capacidades 18
Benefícios 20
XP e Subir de Nível 29
Combate 30
Outras Situações de Combate 31
V.A.T.S. 32
Ajuda 34
Furtividade 35
Abrir Fechaduras 36
Hacking 37
Crime e Castigo 38
Diálogos 39
Regatear 40
Contentores 41
Opções e Preferências 42

CONFIGURAÇÃO

Configura o sistema PLAYSTATION®3 segundo as instruções incluídas no respectivo manual de instruções. No arranque, o indicador alimentação acende-se a vermelho para indicar que o sistema PLAYSTATION®3 está no Modo de Standby (espera). Prime o botão alimentação (reiniciar) e o indicador alimentação irá acender-se a verde.

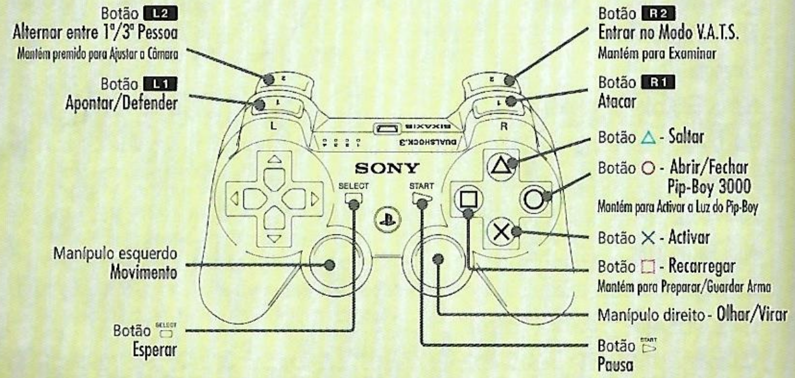
Introduz o disco do ***Fallout 3 Game of the Year Edition*** na ranhura para disco com a face da etiqueta voltada para cima. Selecciona o ícone 🎮 no Menu Inicial. É exibida uma imagem em miniatura do software. Prime o botão ⊗ para começar a carregar. Não introduzas nem retires acessórios depois de a unidade estar ligada.

NOTA: as informações fornecidas neste manual estavam correctas na altura da impressão, mas é possível que tenham sido efectuadas pequenas alterações num momento posterior do desenvolvimento do produto. Todas as capturas de ecrã que figuram neste manual foram retiradas da versão inglesa do produto.

Este título utiliza funcionalidades de carregamento automático e gravação automática. Os dados irão ser automaticamente gravados em determinados pontos durante o jogo. Quaisquer dados anteriormente gravados são automaticamente carregados ao iniciar o jogo.

DUALSHOCK®3 WIRELESS CONTROLLER

DEFAULT CONTROLS



CONTROLOS DO V.A.T.S.

Botão R2	Entrar no Modo V.A.T.S. *Mantém para Examinar*
Botão R1	Seleccionar o Alvo
Manípulo direito	Alternar Entre Alvos
Manípulo esquerdo	Apontar para Partes Específicas do Corpo
Botão ✕	Aceitar Alvo V.A.T.S.
Botão ○	Sair do V.A.T.S. *Cancelar Ataques em Fila de Espera*

JOGAR O CONTEÚDO ADICIONAL

Para jogar Fallout 3: Edição Jogo do Ano, introduz o disco de jogo. O conteúdo adicional está integrado no jogo original pelo que não é necessário qualquer passo adicional para o jogar. Se já jogaste Fallout 3, poderás visualizar os jogos guardados nos menus Load/Save (Carregar/Guardar) pelo que podes continuar com um personagem existente.

Se estiveres a iniciar um jogo novo, deves sair primeiro do Vault 101 (criação de personagem) antes de receber as mensagens de conteúdo transferível.

OPERATION: ANCHORAGE

Em Operation: Anchorage, é indicado um novo sinal de rádio que adiciona um novo marcador no mapa e um novo objectivo de missão "Investigar Sinal de Rádio Desconhecido".

THE PITT

Em The Pitt, é indicado um novo sinal de rádio que adiciona um novo marcador no mapa e um novo objectivo de missão "Sinal de Socorro de Wernher".

BROKEN STEEL

Em Fallout 3: Edição Jogo do Ano, o nível máximo é aumentado para 30. Para beneficiar ao máximo das missões e do enredo, é necessário concluir a Missão Principal de Fallout 3.

POINT LOOKOUT

Em Point Lookout, uma mensagem de missão notifica-te que um novo carregamento de fruta está a ser vendido num barco perto de Rivet City, juntamente com um novo marcador no mapa e objectivo de missão "Investigar a origem da fruta de Punga".

MOTHERSHIP ZETA

Em Mothership Zeta, é apresentado um novo sinal de rádio que notifica o jogador para verificar uma difusão rádio incompreensível, juntamente com um novo marcador no mapa e objectivo de missão "Investigar o estranho sinal de rádio proveniente da Wasteland".

MENU PRINCIPAL

CONTINUE (CONTINUAR)
Continuar a jogar a partir do jogo guardado mais recente. Nota: os dados guardados aumentarão à medida que o jogo avança. Certifica-te de que tens espaço suficinete no HDD para guardares dados.

NEW (NOVO)
Começa um novo jogo de Fallout 3.

LOAD (CARREGAR)
Permite-te escolher de entre uma lista de jogos guardados anteriormente.

SETTINGS (DEFINIÇÕES)
Leva-te para o menu de Definições, onde podes ajustar as tuas preferências de gameplay, ecrã, áudio e controlo. Consulta a pág. 42 para obteres mais informações.

CREW (EQUIPA)
Vê os créditos da equipa que criou o Fallout 3.

DOWNLOADS
Vê qualquer Conteúdo de Download que tenhas obtido para o Fallout 3.

O ECRÃ DO JOGO

PONTOS DE VIDA (HP)
A tua saúde. Quando os teus HP desaparecem, a tua personagem morre.

BÚSSOLA
A bússola indica a direcção para onde vai, bem como inimigos, locais próximos e missões. Consulta a pág. 8 para mais informações sobre a tua Bússola.

PONTOS DE ACÇÃO (AP)
O total de AP disponível baseia-se na agilidade da tua personagem (Ver S.P.E.C.I.A.L., na pág. 16). Os Pontos de Acção são usados apenas no Modo V.A.T.S. (Consulta a pág. 32).

ESTADO DA ARMA (CND)
Quanto mais pequena for a barra, em pior estado se encontra a tua arma.

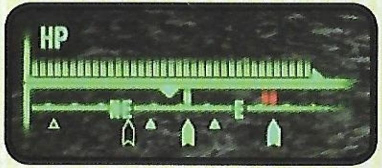
MUNIÇÕES
As munições disponíveis para a tua arma equipada. O primeiro número indica as rondas que possuis até teres de recarregar, e o segundo número indica as munições que te restam.

BARRA DE SAÚDE DO INIMIGO
Mostra a saúde actual do inimigo.

MEDIDOR DE RADIAÇÕES
Aparece sempre que sofreres danos de radiação.

BARRA DE XP
Aparece sempre que ganhares pontos de experiência.

BÚSSOLA E ÍCONES DE ACTIVAÇÃO



TRIÂNGULO VAZIO
Indica um local que ainda não descobriste.

TRIÂNGULO CHEIO
Indica um local que ainda já descobriste.

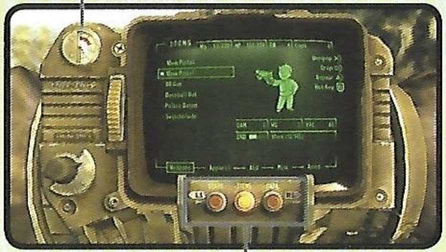
ALVO DE MISSÃO
Se tiveres uma missão activa, os alvos da missão serão apresentados na tua bússola como uma seta cheia. À medida que te aproximas, o alvo da missão piscará cada vez mais depressa.

MARCADOR DO MAPA
Se colocaste o teu próprio marcador no mapa, ele será apresentado como seta transparente.

MARCADORES DE AMIGOS/INIMIGOS
As pessoas e criaturas que encontrares são apresentadas na bússola como barras verticais. As barras verdes indicam pessoas/criaturas amigas. As barras vermelhas representam inimigos. A tua estatística de Perception (Percepção) determina se os consegues "detectar".

MIRA
A tua mira muda sempre que possas interagir com um objecto. Prime × para interagir com o objecto destacado. Um ícone/texto vermelho indica sempre que vai ocorrer um crime se executares a acção.

O PIP-BOY 3000



○ . . . . Entrar/Sair do Pip-Boy.

Botões de direcção o **manípulo Esquerdo** . . . Subir e descer as listas; desloca-te para a esquerda e direita nos menus de cada secção.

Botão R1 e **Botão** L1 . . . . Direita/esquerda através dos três menus principais.

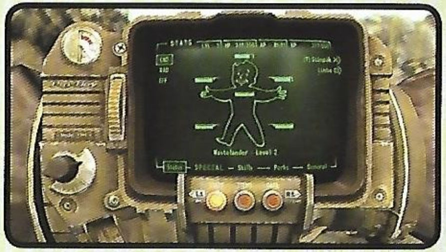
Manípulo direito . . . . Deslocar os Mapas, percorrer algumas descrições de capacidades/benefícios.

MEDIDOR DE RAD
No canto superior esquerdo do teu Pip-Boy encontras um medidor pessoal de radiações que te indica a quantidade de Rads que sofreste nos danos actuais de radiação.

SECÇÕES
O teu Pip-Boy 3000 tem três menus principais:

Stats (Estatísticas) – Informações sobre as estatísticas e capacidades da tua personagem.
Items (Objectos) – Todos os objectos que a tua personagem transporta.
Data (Dados) – Contém os teus mapas, informações sobre missões, anotações e acesso a quaisquer sinais de rádio que recebas.

STATS MENU (MENU DE ESTATÍSTICAS)



O Stats Menu tem cinco secções: Status (Estado), S.P.E.C.I.A.L., Skills (Capacidades), Perks (Benefícios), General (Generalidades).

As seguintes informações aparecem sempre no topo do teu ecrã Stats: o nível da tua personagem, Pontos de Vida (HP) actuais e máximos, Pontos de Acção (AP) actuais e máximos, Pontos de Experiência (XP) actuais, e a quantidade de XP necessários para subires de nível.

MENU STATUS (ESTADO)

O Menu Status tem informações básicas sobre a saúde da tua personagem. Subir/descer no **manípulo esquerdo** permite deslocares-te entre as três sub-secções importantes do Status:

CND

Mostra o estado de cada parte do corpo da tua personagem, indicado por uma barra. Quanto mais curta for a barra, mais danificada está essa parte do corpo. Quando a barra desaparecer, essa parte do corpo é considerada ferida e aparece como uma linha pontilhada. Se tiveres Stimpaks no teu inventário, prime ✕ para os usares e repores alguma saúde em geral e uma parte do estado de cada parte do corpo. Prime □ para seleccionares a parte do corpo a que queres aplicar um Stimpak, para repores directamente o estado de saúde dessa parte do corpo.

RAD

Mostra o nível actual de Resistência à Radiação e a quantidade total de danos por Rads que a tua personagem sofreu. Se tiveres RadAway no teu inventário, prime ✕ para o usares e limpares Rads do teu sistema. Se tiveres Rad-X, podes premir □ para aumentares a resistência da tua personagem à radiação durante algum tempo.

Podes ser exposto a radiação directamente do ambiente ou ingerindo água ou comida irradiadas. Uma pequena quantidade de radiação não te faz mal, mas à medida que a exposição é acumulada, começarás a sofrer efeitos negativos (incluindo, eventualmente, a morte).

EFEITOS DO ENVENENAMENTO POR RADIAÇÃO:

- 200 rads: -1 EN
- 400 rads: -2 EN, -1 AG
- 600 rads: -3 EN, -2 AG, -1 ST
- 800 rads: -3 EN, -2 AG, -2 ST
- 1000 rads: Morte!

EFF

Mostra todos os efeitos positivos e negativos que a tua personagem está a sofrer. Estes podem dever-se aos danos de radiação, a certas peças de roupa que tenhas equipado, Ajuda que possas estar a usar e outros efeitos.

S.P.E.C.I.A.L.

Os teus sete atributos principais. Na página 16 encontras uma descrição de cada atributo. Um (-) à esquerda do número indica que o atributo está a sofrer um efeito negativo, enquanto um (+) indica que está a sofrer um aumento. Para mais informações, consulta a secção EFF do teu Menu Status (Estado).

SKILLS (CAPACIDADES)

Informações sobre as tuas capacidades. Encontras mais informações na página 18.

PERKS (BENEFÍCIOS)

Capacidades S.P.E.C.I.A.L. que podes escolher sempre que Subires de Nível. Encontras mais informações sobre Benefícios nas páginas 20-28.

GENERAL (GENERALIDADES)

Uma lista dos teus muitos feitos durante o jogo, bem como o teu actual estado de Karma (Evil (Maléfico), Good (Bom), Neutral(Neutro)) e a tua classificação dentro desse estado (por exemplo, Reaver).

VDSG PRE VTB 003 101

ADAPTAÇÃO AO MUNDO EXTERIOR

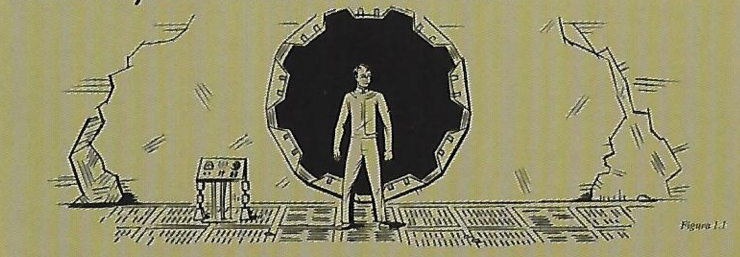


Figura 1.1

ABANDONASTE A SEGURANÇA E O CONFORTO DO ABRIGO. E AGORA?

Assim que sais do abrigo reparas numa luz muito forte. Tal como uma criatura da noite, os teus olhos não estão habituados à luz crua do Sol. Não te esqueças de proteger as tuas retinas com óculos de sol.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

MENU ITEMS (OBJECTOS)

O Menu Items tem cinco secções: Weapons (Armas), Apparel (Vestuário), Aid (Ajuda), Misc (Diversos) e Ammo (Munições).

WEAPONS (ARMAS)

Este menu apresenta todas as armas do teu inventário.

APPAREL (VESTUÁRIO)

Mostra as peças de vestuário que podes vestir, incluindo armaduras, roupa e acessórios, tal como chapéus.

AID (AJUDA)

Aid mostra todos os objectos que podes consumir para mudar as estatísticas da tua personagem, incluindo Stimpaks, Chems e quaisquer Livros ou Revistas.

MISC (DIVERSOS)

Esta lista apresenta objectos Diversos, incluindo Chaves, Alfinetes e outros objectos.

AMMO (MUNIÇÕES)

Esta lista mostra quaisquer munições que possam ser usadas nas armas do jogo.

CONTROLOS DOS MENUS

✕ – Equipar, desequipar ou usar o objecto seleccionado.
□ – Largar o objecto seleccionado.
△ – Reparar o objecto seleccionado (consulta Reparar Armas e Vestuário, na página 31).
Botão R2 – tecla de atalho para o objecto seleccionado (consulta a página seguinte).

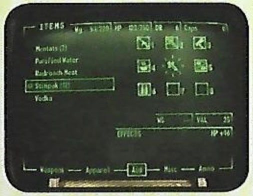
CARACTERÍSTICAS DO OBJECTO

Os objectos do teu inventário podem ter uma quantidade de características que aparecem quando o objecto é destacado:

DAM – A quantidade de danos provocados pela arma (quanto mais alto for o número, melhor).
DR – A percentagem de resistência aos danos que a arma oferece (quanto mais alta, melhor).
WG – O peso do objecto.
VAL – O valor do objecto em Caricas.
CND – O estado actual da arma.
EFFECTS (Efeitos) – Quaisquer efeitos positivos/negativos que a tua personagem sofrerá quando o objecto é equipado.

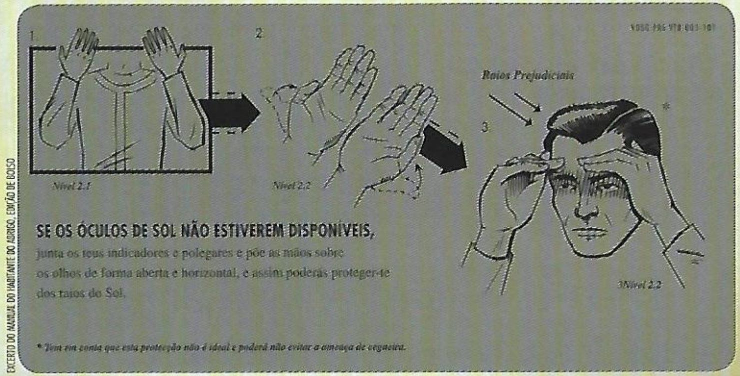
As armas também indicam o calibre das munições que a arma usa, bem como as actuais rondas carregadas e rondas restantes.

HOTKEYS (TECLAS DE ATALHO)



No Menu Inventory (Inventário), prime e mantém o **Botão R2** e prime uma direcção nos **botões de direcção**. Depois destaca a arma, peça de vestuário ou Ajuda que queiras colocar nessa posição. tem em conta que continuas a poder mudar de secção e de menu no teu Pip-Boy com as Teclas de Atalho abertas, e que o objecto será atribuído quando libertares os **botões de direcção**.

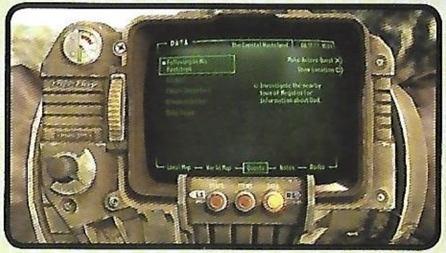
Durante o jogo, usa os **botões de direcção** para seleccionar qualquer dos teus oito objectos com Teclas de Atalho. Também podes premir e manter o **Botão de Direcção** para veres todas as tuas Teclas de Atalho.



EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

13

DATA (DADOS)

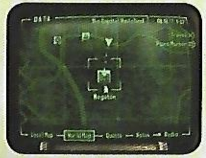


A parte superior do Menu Data indica sempre o local onde te encontras e a actual data e hora. O Menu Data inclui cinco secções: Local Map (Mapa Local), World Map (Mapa do Mundo), Quests (Missões), Notes (Anotações) e Radio (Rádio).

LOCAL MAP (MAPA LOCAL)

O Local Map mostra um mapa do local em que te encontras, bem como quaisquer portas nas imediações. Destaca os ícones para saberes mais sobre as portas e os seus destinos.

WORLD MAP (MAPA DO MUNDO)



O World Map mostra um mapa de toda a área da Capital Wasteland e marcadores para quaisquer locais que tenhas descoberto durante as tuas aventuras. Até podes viajar directamente para qualquer local que já tenhas visitado, bastando destacar o local e premir ✕. No World Map, o teu caminho para um alvo de missão é indicado por uma linha pontilhada. Em alguns casos poderá ser necessário passares por outras zonas e a linha pontilhada reflecte isso.

Sobe/Desce o **manípulo Esquerdo** para fazeres mais/menos zoom no mapa. Usa o **manípulo Direito** para percorrer o mapa. Prime □ para colocares o teu próprio marcador num Mapa Local ou World (Mundo). Se a tua missão activa tiver alvos de missão, eles serão apresentados nos mapas Local e World (Mundo).

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

QUESTS (MISSÃO)

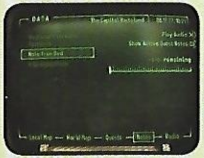
O ecrã Quest da secção Data (Dados) do Pip-Boy acompanha o teu progresso em todas as missões que aceitaste. À esquerda encontras uma lista das missões: as que tiverem o texto mais brilhante estão activas; aquelas sujo texto esteja escurecido foram cumpridas ou de alguma maneira falharam. A tua missão activa é assinalada por uma pequena caixa.

Do lado direito do ecrã encontras os objectivos de cada missão. Os objectivos activos têm o texto claro e estão no topo da lista; os objectivos cumpridos têm texto escuro e estão no fundo da lista. Os objectivos assinalados como "(Optional)" (Opcional) não são necessários para cumprires a missão.

Podes seleccionar qualquer missão como sendo "activa", ou ver imediatamente o local da missão activa no alvo da missão activa do World Map (caso o local seja conhecido). Os alvos da missão só aparecem na tua bússola e nos mapas para as missões activas.

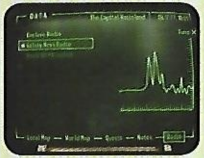
Nota: nem todas as missões oferecem alvos de missão. Em algumas missões, deves ser tu a descobrir o local da missão.

NOTES (ANOTAÇÕES)



Contém todas as anotações relacionadas com missões e diversos que encontres no jogo, tanto escritas como em áudio. As anotações que não tenhas lido ou ouvido têm o texto claro. As que ainda não tenhas lido/ouvido têm o texto escuro. Prime ✕ para ouvires uma anotação de Áudio (continuarás a ouvir o áudio mesmo que feches o menu Pip-Boy). Prime □ para alternar entre All Notes (Todas as Anotações) e Active Quest Notes (Anotações da Missão Activa).

RADIO (RÁDIO)



Todos os sinais de rádio que descobrires são listados no ecrã Radio da secção Data (Dados) do teu Pip-Boy. Os sinais listados a texto claro estão ao teu alcance e podes ouvi-los. Os sinais com texto escuro foram descobertos, mas já estás fora do seu alcance – para ouvires uma destas estações deves voltar para um local que esteja ao alcance do receptor.

RESTRICTED

S.P.E.C.I.A.L.

STRENGTH (Força)

A Força é uma medida da tua potência física pura. Ela afecta a quantidade de coisas que consegues transportar e determina a eficácia de todos os ataques corpo-a-corpo.

PERCEPTION (Percepção)

Uma Percepção elevada dá um bónus a todas as capacidades de Explosives (Explosivos), Lockpick (Abrir Fechaduras) e Energy Weapons (Armas de Energia), e determina quando aparecem os sinalizadores vermelhos na bússola (indicando ameaças).

ENDURANCE (Resistência)

A Resistência é uma medida da tua aptidão física geral. Uma Resistência elevada dá bónus à saúde, resistência ao ambiente e às capacidades Big Guns (Armas Grandes) e Unarmed (Desarmado).

CHARISMA (Carisma)

Ter um Carisma elevado melhora a disposição das pessoas em relação a ti, além de dar bónus às capacidades Barter (Regatear) e Speech (Discurso).

INTELLIGENCE (Inteligência)

A Inteligência afecta as capacidades de Science (Ciência), Repair (Reparação) e Medicine (Medicina). Quanto mais alta for a Inteligência, mais Skill Points (Pontos de Capacidade) terás para distribuir quando subires de nível.

AGILITY (Agilidade)

A Agilidade afecta as tuas capacidades de Small Guns (Armas Pequenas) e Sneak (Furtividade), além da quantidade de Action Points (Pontos de Acção) disponíveis para V.A.T.S.

LUCK (Sorte)

Ao subires a Sorte subirás um pouco todas as tuas capacidades. Se tiveres uma Sorte elevada também melhoras a tua possibilidade crítica com todas as armas.

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

VDSG PRE VTB 003-101

SOCIALIZAR

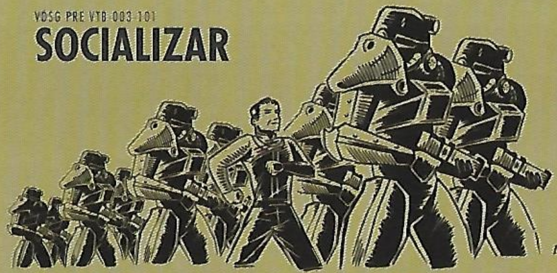


Figura 3.1

O IDEAL É SENTIRES-TE EM CASA NA WASTELAND

Aprende a imitar as pessoas que te rodeiam. Faz o que vires. Isto deixa-os à vontade para interagir com um estranho. Mas – e isto é fundamental – não percas a cabeça. Socializar não significa trair o teu sentido de ética. Diz não às situações que não te agradam. Confia no teu instinto.

VDSG PRE VTB 003-101

ENCONTRAR AMIGOS

OS TEUS VIZINHOS SERÃO UM GOSTO ADQUIRIDO

As simulações mostram que ocorrem mudanças drásticas na psique humana devido à constante ansiedade da sobrevivência diária. Encontrarás vizinhos cuja existência parece ser um autêntico pesadelo. Mas lembra-te, embora os que estão na superfície já estão habituados aos horrores da Wasteland, não deixam de ser pessoas como tu. Não lhes dês motivos para serem hostis e continuarão amigáveis.

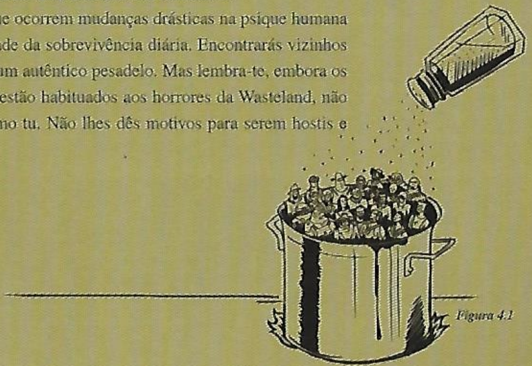


Figura 4.1

EXCERTOS DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

CAPACIDADES

Barter (Regatear)

A capacidade de Regatear afecta os preços que obténs ao comprar e vender objectos. Em geral, quanto maior for a capacidade de Regatear, mais baixos serão os preços dos objectos comprados.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Charisma (Carisma)

Big Guns (Armas Grandes)

A capacidade de Armas Grandes determina a tua capacidade em combate com todas as armas grandes, tais como o Fat Man, Missile Launcher (Lança-mísseis), Flamer (Lança-chamas), Minigun (Mini-pistola) e Gatling Laser (Laser Gatling).

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Endurance (Resistência)

Energy Weapons (Armas de Energia)

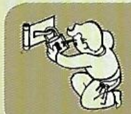
A capacidade de Armas de Energia determina a eficácia de armas como a Laser Pistol (Pistola Laser), Laser Rifle (Espingarda Laser), Plasma Rifle (Espingarda de Plasma) e Plasma Pistol (Pistola de Plasma).

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Perception (Percepção)

Explosives (Explosivos)

A capacidade de Explosivos determina a potência de qualquer conjunto de minas, a facilidade com que desarmas minas inimigas e a eficácia de qualquer granada atirada.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Perception (Percepção)



Lockpick (Abrir Fechaduras)

A capacidade de Abrir Fechaduras é usada para abrir portas e contentores trancados.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Perception (Percepção)

Medicine (Medicina)

A capacidade de Medicina determina a quantidade de Hit Points (Pontos de Vida) que repões com um Stimpak, e a eficácia de Rad-X e RadAway.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Intelligence (Inteligência)

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

Melee Weapons (Armas de Corpo-a-corpo)

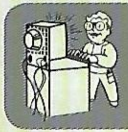
A capacidade de Armas de Corpo-a-corpo determina a eficácia de qualquer arma de corpo-a-corpo, desde o simples cano de chumbo ao Super Sledge (Super Martelo) de alta tecnologia.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Strength (Força)

Repair (Reparação)

A capacidade de Reparação permite-te fazer manutenção a quaisquer armas e equipamento. Além disso, quanto maior for a tua capacidade de Reparação, melhor será o estado inicial de qualquer arma personalizada.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Intelligence (Inteligência)



Science (Ciência)

A capacidade de Ciência representa o teu conhecimento científico combinado e é usada principalmente para invadir terminais de computador de acesso restrito.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Intelligence (Inteligência)

Small Guns (Armas Pequenas)

Armas Pequenas determina a tua eficácia com todas as armas convencionais de projécteis, tais como a 10mm Pistol (Pistola de 10mm), BB Gun (Pressão de Ar), Assault Rifle (Espingarda de Assalto) e a Combat Shotgun (Caçadeira de Combate).

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Agility (Agilidade)

Sneak (Furtividade)

Quanto maior for a tua capacidade de Furtividade, mais fácil será manteres-te escondido, roubares um objecto ou meter a mão no bolso de alguém. Se conseguires fazer um ataque enquanto estás invisível terás um golpe crítico automático.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Agility (Agilidade)

Speech (Discurso)

A capacidade de Discurso governa o modo como consegues influenciar alguém através do diálogo e ganhares acesso a informações que de outro modo não seriam partilhadas.

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Charisma (Carisma)

Unarmed (Desarmado)

A capacidade de Desarmado é usada para combateres sem arma, ou com as poucas armas concebidas especificamente para o combate corpo-a-corpo, tais como as Brass Knuckles (Punho de Latão) ou a Power Fist (Punho de Força).

S.P.E.C.I.A.L. Relacionado: Endurance (Resistência)

BENEFÍCIOS

NÍVEL 2

Black Widow/ Lady Killer (Viúva Negra/Mulherengo)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Em combate, provocas +10% de danos contra adversários homens (Black Widow) ou mulheres (Lady Killer). Fora de combate, por vezes terás acesso a opções exclusivas de diálogo quando lidas com o sexo oposto.

Daddy's Boy/ Daddy's Girl (Menino/Menina do Papá)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 4

Tal como o velho Papá, dedicaste a tua vida ao intelecto. Ganhas 5 pontos adicionais nas capacidades de Science (Ciência) e Medicine (Medicina).

Gun Nut (Tarado das Armas)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Agilidade 4, Inteligência 4

És obcecado por usado e manter uma grande variedade de armas de fogo convencionais. Com cada categoria do benefício Gun Nut, ganhas mais 5 pontos para as categorias de Small Guns (Armas Pequenas e Repair (Reparação).

Intense Training (Treino Intenso)

Níveis disponíveis: 10
Requisitos: Nenhum

Com o benefício Intense Training, podes colocar um único ponto em qualquer dos teus atributos S.P.E.C.I.A.L.

Little Leaguer (Novato)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Força 4

Os anos que passaste como MVP do Vault afinaram o teu golpe e lançamento. Com cada nível ganhas 5 pontos da capacidade Melee Weapons (Armas de Corpo-a-corpo) e 5 pontos de Explosives (Explosivos).

Swift Learner (Bom Aluno)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 4

Com cada nível do benefício Swift Learner ganhas mais 10% sobre os Pontos de Experiência sempre que ganhares Pontos de Experiência.

Thief (Ladrão)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Agilidade 4, Percepção 4

Com cada nível do benefício Thief, ganhas um bónus imediato de 5 pontos para as capacidades de Sneak (Furtividade) e Lockpick (Abrir Fechaduras).

NÍVEL 4

Child At Heart (Coração de Criança)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Carisma 4

O benefício Child at Heart melhora muito as tuas interacções com crianças, normalmente sob a forma de opções exclusivas de diálogo.

Comprehension (Compreensão)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 4

Com o benefício Compreensão ganhas mais um ponto de capacidade sempre que leias um livro de capacidades.

Educated (Educado)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 4

Com o benefício Educated ganhas mais três pontos de capacidade sempre que subires de nível. Este benefício deve ser escolhido desde cedo, de modo a maximizar a sua eficácia.

Entomologist (Entomólogo)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 4, Ciência 40%

Com o benefício Entomologist ganhas mais +50% de danos sempre que atacares um insecto mutante, como a Radroach, Giant Ant ou o Radscorpion.

Iron Fist (Punho de Ferro)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Força 4

Com o benefício Iron Fist provocas mais 5 pontos de danos Unarmed (Desarmado) por nível.

Scoundrel (Patife)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Carisma 4

Com o benefício Scoundrel podes usar os teus encantos ardilosos para influenciar pessoas -- cada nível aumenta as tuas capacidades de Speech (Discurso) e Barter (Regatear) em 5 pontos.

NÍVEL 6

Bloody Mess (Grande Porcaria)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Com o benefício Bloody Mess, personagens e criaturas que mates explodem e transformam-se numa pasta vermelha, cheia de tripas e com os olhos espalhados por todo o lado. Que divertido! Ah, e ainda provocas mais 5% de danos com todas as armas.

Demolition Expert (Especialista em Demolições)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Explosivos 50%

Com cada nível deste benefício, todas as tuas armas explosivas provocam mais 20% de danos.

Fortune Finder (Caçador de Fortunas)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Sorte 5

Com o benefício Fortune Finder terás muito mais sorte nas caricas de Nuka-Cola dos contentores do que normalmente terias.

Gunslinger (Pistoleiro)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Quando usas uma pistola (ou arma semelhante para uma mão), a tua precisão no V.A.T.S. é muito aumentada.

Lead Belly (Barriga de Ferro)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Resistência 5

Com o benefício Lead Belly, sofres menos 50% de radiação sempre que bebes de uma fonte de água irradiada.

Toughness (Tenacidade)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Resistência 5

Com o benefício Toughness ganhas +10% à Resistência aos Danos (Resistência aos Danos) geral, até um máximo de 85%.

NÍVEL 8

Commando (Comando)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Quando usas uma espingarda (ou arma semelhante para duas mãos), a tua precisão em V.A.T.S. é muito aumentada.

Impartial Mediation (Mediação Imparcial)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Carisma 5

Com o benefício Impartial Mediation ganhas mais 30 pontos para Speech (Discurso)... desde que mantenhas um nível Neutral (Neutro) de Karma.

Rad Resistance (Resistência à Radiação)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Resistência 5

A Rad Resistance permite-te -- o que mais poderia ser? -- resistir à radiação. Este benefício concede-te mais 25% de Radiation Resistance (Resistência à Radiação).

Scrounger (Lateiro)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Sorte 5

Com o benefício Scrounger encontrarás muito mais munições nos contentores do que normalmente encontrarias.

Size Matters (O Tamanho é Importante)

Níveis Disponíveis: 3
Requisitos: Resistência 5

Estás obcecado pelas armas mesmo muito grandes. Com cada nível deste benefício ganhas mais 15 pontos na capacidade de Big Guns (Armas Grandes).

Strong Back (Costas Largas)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Força 5, Resistência 5

Com o benefício Strong Back podes transportar mais 50 libras de equipamento.

NÍVEL 10

Animal Friend (Amigo dos Animais)

Níveis Disponíveis: 2
Requisitos: Carisma 6

No primeiro nível deste benefício os animais simplesmente não atacam. No segundo nível, eles acabarão por te ajudar em combate, mas nunca contra outro animal. Este benefício afecta o Dog, Yao Guai, Mole Rat e Brahmin.

Finesse

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Com o benefício Finesse, tens uma maior probabilidade de conseguir um golpe crítico num adversário em combate, o equivalente a 5 mais cinco pontos de Luck (Sorte).

Here and Now (Aqui e Agora)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

O benefício Here and Now concede imediatamente um nível adicional de experiência, incluindo todas as vantagens que isso traz.

Mister Sandman (João Pestana)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Furtividade 60%

Com o benefício Mister Sandman, quando estás no modo Sneak (Furtividade) ganhas a opção de matar silenciosamente qualquer humano ou Ghoul enquanto dormem. Mais ainda, todas as mortes com Mister Sandman ganham um bónus de XP.

Mysterious Stranger (Estranho Misterioso)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Sorte 6

Ganhaste o teu anjo da guarda pessoal... armado com uma Magnum .44 com o carregador cheio. Com este benefício, o Mysterious Stranger aparece ocasionalmente no modo V.A.T.S. para te dar uma ajuda com eficiência mortífera.

Nerd Rage! (Fúria do Totó!)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 5, Ciência 50%

Já chega de te massacrarem! Com o benefício Nerd Rage! a tua Strength (Força) é aumentada para 10 e ganhas 50% de resistência aos danos sempre que a tua Health (Saúde) chegar a 20% ou menos.

Night Person (Pessoa Nocturna)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Quando o sol se põe, uma Night Person ganha +2 à Intelligence (Inteligência) e Perception (Percepção) (até um máximo de 10). Este benefício afecta directamente o teu "relógio interno" e mantém-se activo tanto no interior como no exterior.

NÍVEL 12

Cannibal (Canibal)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Com o benefício Cannibal, quando estás no modo Sneak (Furtividade), ganhas a opção de comer um cadáver para repor Health (Saúde). Mas sempre que te alimentares perdes Karma,e se houver testemunhas, é considerado um crime contra a natureza.

Fast Metabolism (Metabolismo Rápido)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Com o benefício Fast Metabolism ganhas um bónus de 20% para Health (Saúde) quando usas Stimpaks.

Life Giver (Salvador)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Resistência 6

Com o benefício Life Giver ganhas mais 30 Hit Points (Pontos de Vida).

Pyromaniac (Piromaníaco)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Explosivos 60%

Com o benefício Pyromaniac provocas +50% de danos com armas de fogo, tais como o Flamer (Lança-chamas) e o Shishkebab (Espetada).

Robotics Expert (Especialista em Robótica)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Ciência 50%

Com o benefício Robotics, provocas mais 25% de danos a qualquer robô. Mas, ainda melhor, se conseguires aproximar-te de um robô hostil sem seres detectado e o activares colocarás esse robô num estado permanente de desactivação.

Silent Running (Corrida Silenciosa)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Agilidade 6, Furtividade 50%

Com o benefício Silent Running ganhas mais 10 pontos em Sneak (Furtividade), e correr já não tem efeito sobre uma tentativa de furtividade bem-sucedida.

Sniper (Atirador Especial)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Percepção 6, Agilidade 6

Com o benefício Sniper, as probabilidades de atingires um adversário na cabeça no V.A.T.S. aumenta muito.

NÍVEL 14

Adamantium Skeleton (Esqueleto de Adamântio)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Com o benefício Adamantium Skeleton os teus membros só sofrem 50% dos danos que normalmente sofreriam.

Chemist (Farmacêutico)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Medicina 60%

Com o benefício Chemist, quaisquer produtos químicos duram o dobro do tempo.

Contract Killer (Assassino Profissional)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Quanto tens o benefício Contract Killer, qualquer personagem boa que matares terá uma orelha no seu cadáver. Esta orelha pode ser vendida a uma certa pessoa (cuja identidade será revelada quando obtiveres o benefício) em troca de caricas e Karma negativo.

Cyborg

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Ciência 60%, Medicina 60%

Fizeste melhoramento permanentes ao teu corpo! O benefício Cyborg adiciona imediatamente +10% aos teus Damage (Danos), Poison (Veneno) e Radiation Resistances (Resistência à Radiação), além de 10 pontos à capacidade de Energy Weapons (Armas de Energia).

Lawbringer (Polícia)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Quanto tens o benefício Lawbringer, qualquer personagem má que matares terá um dedo no seu cadáver. Este dedo pode ser vendido a uma certa pessoa (cuja identidade será revelada quando obtiveres o benefício) em troca de caricas e Karma positivo.

Light Step (Passo Ligeiro)

Níveis Disponíveis: 2
Requisitos: Agilidade 6, Percepção 6

Com o benefício Light Step, nunca despoletas as minas ou armadilhas no solo do inimigo.

Master Trader (Mestre Comerciante)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Carisma 6, Regatear 60%

Quando aceitas o benefício Master Trader, o preço de qualquer objecto que compres a um vendedor é reduzido em 25%.

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

NÍVEL 16

Action Boy (Rapaz de Acção)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Agilidade 6

Com o benefício Action Boy ganhas mais 25 Pontos de Vida (HP) para usares em V.A.T.S..

Better Criticals (Melhores Críticos)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Percepção 6, Sorte 6

Com o benefício Better Criticals, ganhas um bónus de danos de 50% sempre que consegues um golpe crítico num adversário.

Chem Resistant (Resistente aos Produtos Químicos)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Medicina 60%

Ter o benefício Chem Resistant significa que tens menos 50% de probabilidades de te tornares viciado em produtos químicos, tais como Psycho ou Jet.

Tag!

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

O benefício Tag! permite-te escolher uma quarta capacidade Skill para se tornar uma capacidade Tag, que imediatamente a aumenta em 15 pontos.

NÍVEL 18

Concentrated Fire (Tiro Concentrado)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Armas Pequenas 60%, Armas de Energia 60%

Com o Concentrated Fire, a tua precisão ao atingir qualquer parte do corpo em V.A.T.S. aumenta ligeiramente com cada subsequente tiro nessa parte do corpo.

Computer Whiz (Génio dos Computadores)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Inteligência 7, Ciência 70%

Falhaste uma tentativa de invadir um computador e o computador bloqueou? Não se fores um Computer Whiz! Com este benefício, podes tentar outra vez invadir qualquer computador que se tenha bloqueado anteriormente.

Infiltrator (Infiltrador)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Percepção 7, Abrir Fechaduras 70%

Com o Infiltrator, se uma fechadura se partir e não for possível abri-la normalmente, podes tentar abri-la mais uma vez. Isto inclui uma fechadura que tenha sido partida anteriormente por uma tentativa de "Force Lock" (Forçar Fechadura).

Paralyzing Palm (Palma Paralizante)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Desarmado 70%

Com Paralyzing Palm, por vezes farás um ataque V.A.T.S. S.P.E.C.I.A.L. com a palma da mão que paralisa o teu adversário durante 30 segundos. Tem em conta que para executares a Paralyzing Palm, deves estar completamente desarmado.

NÍVEL 20

Explorer (Explorador)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Quando escolhes o benefício Explorer, todos os locais do mundo são revelados no mapa. Por isso avança e explora!

Grim Reaper's Sprint (Corrida da Morte)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Nenhum

Se matares um alvo em V.A.T.S., todos os teus Pontos de Acção (AP) são repostos quando sais do V.A.T.S.

Ninja

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Furtividade 80%, Armas de Corpo-a-corpo 80%

O benefício Ninja concede-te o poder dos míticos guerreiros da sombra. Quando atacas com Melee (Corpo-a-corpo) ou Unarmed (Desarmado), ganhas +15% de possibilidade de golpe crítico em cada golpe. Os golpes críticos de ataque furtivo provocam mais 25% de danos do que o normal.

Solar Powered (Energia Solar)

Níveis Disponíveis: 1
Requisitos: Resistência 7

Com o benefício Solar Powered, ganhas mais 2 pontos para Strength (Força) quando estás directamente sob a luz do Sol, e lentamente regeneras a Health (Saúde) perdida.

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

XP E SUBIR DE NÍVEL

Quando atinges a quantidade necessária de Pontos de Experiência (XP), sobes de nível automaticamente, desde que não estejas em combate. Sempre que sobes de nível a tua Saúde aumenta, ganhas Pontos de Capacidade para atribuíres às capacidades e podes escolher um novo benefício.

Nota: os nível das tuas capacidades é o seu nível natural e não inclui quaisquer bónus que possas estar a receber graças a objectos ou produtos químicos.

VDSG PBE VTB-003-101

NÃO APRENDAS DA MANEIRA MAIS DIFÍCIL

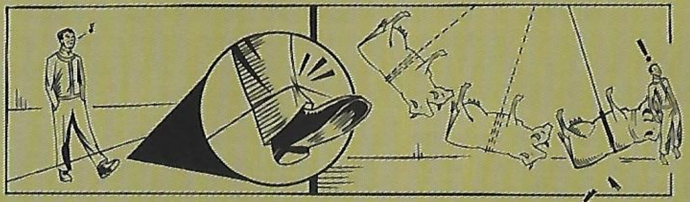


Figura 5.1

HAVERÁ PERIGOS OCULTOS

É garantido que vais encontrar armadilhas secretas que se destinam a matar-te. Estas engenhocas insidiosas devem ser evitadas. O que pode parecer um objecto inócuo – uma vulgar sanita, uma caixa de munições, até um carrinho de bebé – pode ser, na verdade, uma nefasta arma de destruição. Quando identificares estas armadilhas, presta atenção. É possível que tenhas a oportunidade de as usares contra os inimigos que as criaram.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

COMBATE

Quem se aventurar a entrar na Capital Wasteland deve saber como usar armas e armaduras..

WEAPONS (ARMAS)

No Fallout 3 há vários tipos de armas, mas em geral encaixam-se em cinco categorias básicas: armas de longo alcance, armas de corpo-a-corpo, armas para lutar desarmado, granadas e minas. A tua eficácia com qualquer arma está dependente das capacidades da personagem, do estado da arma e das Resistência aos danos de qualquer oponente. Quando usas qualquer arma, aponta com a tua mira e puxa o **botão R1** para atacar. Quando usas uma arma automática, manter o **botão R1** premido fá-la continuar a disparar enquanto for capaz. A tua personagem recarrega a arma automaticamente quando gastas as rondas actuais, desde que tenhas mais munições disponíveis. Para recarregares a qualquer altura, podes tocar em □.

A tua precisão e danos em combate são determinados pelo teu nível de capacidade com a rama que estás a usar (ou seja, Big Guns, Energy Weapons). O estado das armas também afecta a quantidade de danos provocados, bem como a possibilidade de a arma encravar quando é recarregada. Reparar as armas pode aumentar os danos que provocam (consulta "Reparar Armas e Vestuário" mais abaixo) e reduz as probabilidades de a arma encravar. Manter o **botão L1** premido permite-te apontar e disparar com maior precisão, mas mais lentamente.

Quando avanças furtivamente (**botão L3**) a tua personagem move-se lentamente mas tem a possibilidade de obter um bónus de ataque furtivo em qualquer alvo que não te tenha detectado. Para mais informações sobre o modo Stealth (Furtivo), consulta a pág. 35.

ATAQUES CORPO-A-CORPO E DESARMADOS

Podes atacar qualquer inimigo com ataques corpo-a-corpo ou desarmados quando eles estiverem ao alcance da tua personagem.

Botão R1: Executa um ataque corpo-a-corpo. Mantém premido para executares um ataque que provoca o dobro dos danos.

Botão L1: Defender. Defender ataques corpo-a-corpo iminentes oferece um grande bónus à tua Resistência aos Danos.

ARMADURA/VESTUÁRIO

Cada peça de armadura que vestires aumenta a tua protecção geral, ou "Resistência aos Danos" Quanto maior for a Resistência aos Danos, melhor será a tua protecção. A quantidade de protecção que recebes de uma peça de armadura depende da própria armadura e do facto de estar em bom estado.

A tua Resistência aos Danos é a percentagem de danos que a tua armadura absorve. À medida que a armadura absorve danos, o seu estado deteriora-se. Isto também reduz muito a protecção que a armadura oferece. A tua Resistência aos Danos é o total de todas as peças de armadura que tens vestidas. Certas peças contribuem mais para este valor do que outras.

Algumas peças de vestuário oferecem pouca Resistência aos Danos, mas podem aumentar certas estatísticas ou capacidades, tais como Charisma (Carisma) ou Repair (Reparação).

REPARAR ARMAS E VESTUÁRIO

O estado de um objecto afecta o modo como ele funciona. As armas em pior estado provocam menos danos e encravam mais facilmente. As armaduras em pior estado oferecem menos Resistência aos Danos.

Podes reparar objectos no teu Pip-Boy seleccionando Repair (△) no objecto. Só o podes fazer quando tiveres objectos semelhantes para tirar peças. Qualquer objecto que escolhas para servir de peças para reparação será completamente inutilizado.

O grau até ao qual os objectos danificados podem ser reparados está dependente da tua capacidade de Repair (Reparação). Em muitos casos, se a tua capacidade for muito baixa não poderás reparar a arma ou peça de vestuário para além do seu estado actual.

OUTRAS SITUAÇÕES DE COMBATE

OBJECTOS EXPLOSIVOS

Alguns objectos do ambiente explodem se sofrerem danos suficientes. Os extintores provocam explosões relativamente pequenas, ao passo que os carros velhos explodem numa pequena nuvem de cogumelo, graças aos restos do material de fusão que resta nos motores.

SER DEITADO AO CHÃO

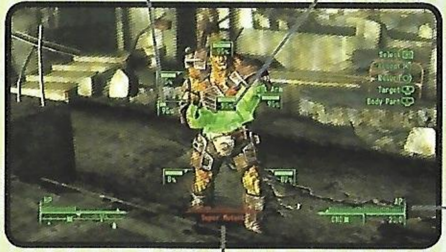
Se fores sujeito a uma força explosiva suficientemente forte, podes ser deitado ao chão e a tua vista mudará automaticamente para a terceira pessoa. Ao fim de alguns segundos, voltas a levantar-te automaticamente e a tua visão será reposta.

CAPITULAR

Se começares um combate que não podes vencer, podes tentar capitular perante o teu adversário. Simplesmente guarda a tua arma (Mantém □), e se ele aceitar a tua capitulação, o teu adversário termina o combate. Caso contrário, terás de continuar a lutar ou fugir.

V.A.T.S.

O Vault-Tec Assisted Targeting System (Sistema de Aquisição Assistida de Alvos da Vault-Tec), ou V.A.T.S., permite-te fazer uma pausa no jogo, avaliar a situação de combate de um ponto de vista táctico e apontar para as partes específicas do corpo dos inimigos que estejam no ecrã.



Controlos do V.A.T.S.

Botão R2	Entrar no Modo V.A.T.S. *Mantém para Examinar*
Botão R1	Seleccionar o Alvo
Manípulo direito	Alternar Entre Alvos
Manípulo esquerdo	Apontar para Partes Específicas do Corpo
Botão ✕	Aceitar Alvo V.A.T.S.
Botão ○	Sair do V.A.T.S. *Cancelar Ataques em Fila de Espera*

PERCENTAGEM (%)
Possibilidade de o teu ataque atingir esta parte do corpo (por exemplo, 95%).

ESTADO DO MEMBRO
Mostra a saúde relativa de cada parte do corpo do inimigo. Quando a barra desaparece, essa parte do corpo fica inutilizada.

AP (PONTOS DE ACÇÃO)
Esta barra vai sendo gasta à medida que colocas ataques na fila de espera. A parte intermitente é a quantidade de AP necessária para fazeres um ataque. Se os teus AP estiverem muito reduzidos, mantém o **botão L1** premido para veres quantos precisas para outro ataque.

SAÚDE DO INIMIGO
Quanta saúde resta ao teu inimigo. A parte intermitente é a quantidade de danos que o teu ataque provocará se tiver sucesso. Apontar para membros diferentes costuma provocar danos diferentes.
Premir e manter o **botão R2** faz uma pausa no jogo e procura alvos na zona.

Para fazeres zoom sobre um inimigo, simplesmente selecciona e liberta o **botão R2**. Agora podes apontar para partes individuais do corpo desse inimigo.

Quando usas uma arma à distância, o valor da percentagem ao lado de uma parte do corpo indica as probabilidades de acertares nessa parte do corpo com cada tiro. A pequena barra ao lado dessa parte do corpo indica o seu estado; quando o estado de uma parte do corpo está completamente reduzida, essa parte do corpo está inutilizada e o inimigo-alvo sofrerá os efeitos negativos óbvios - inutilizar as pernas reduz a velocidade de movimento e quaisquer ataques em mergulho; inutilizar os armas afecta a precisão, etc.

Quando usas uma arma de corpo-a-corpo ou combate desarmado, tens de estar muito perto para teres qualquer possibilidade de acertar. Tanto as armas de corpo-a-corpo como as granadas são ataques de "corpo inteiro" e não podes apontar para uma parte específica do corpo.

Cada ataque a uma parte do corpo gasta Pontos de Acção (AP). Em geral, quanto mais pequena for a arma, menos Pontos de Acção serão necessário para cada tiro. Tem em conta que não estás limitado a disparar contra apenas um alvo – sempre que queiras podes alternar entre os alvos disponíveis e atacá-los também, desde que te restem Pontos de Acção.

Quando tiveres gasto todos os teus Pontos de Acção e estiveres pronto para abandonar o V.A.T.S., prime ✕.
A quantidade de ataques que podes efectuar está limitada pelos teus Pontos de Acção.

Os efeitos de estar aleijado dependem do membro atingido. Estes efeitos aplicam-se a ti e aos teus inimigos.

- **Cabeça:** Percepção reduzida, efeito de traumatismo.
- **Braços:** Menor capacidade de fazer pontaria. os inimigos ficarão desarmados assim que os seus braços forem inutilizados.
- **Peito:** Maior possibilidade de parar quando sofre dano.
- **Pernas:** Menor velocidade de ataque. Os inimigos não podem fazer ataques em salto ou cargas..

Alguns inimigos têm Antenas ou Inibidores de Combate. Se os inutilizares entram num frenesi, atacando tudo o que esteja perto.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

VDSG PRE VTB-003-101

AVALIAR A SITUAÇÃO

USA A FERRAMENTA CERTA PARA A TAREFA EM MÃOS

Quando conseguires ver este mundo agreste e violento sem sentimentos e ansiedade, terás a oportunidade de aperfeiçoar as tuas capacidades. Sem te fixares nas intenções terríveis dos teus inimigos, combina armamento e estratégias. Certas situações podem exigir uma espingarda laser. outras apenas um cano de metal.

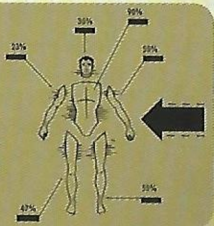


Figura 6.1

AJUDA

Quando estás ferido, há várias maneiras de repores a tua saúde:

- **Visitar um médico e paga para seres curado.**
- **Usar um Stimpak.**
- **Comer ou beber água.**
- **Dormir numa cama.**

Sempre que consumires produtos químicos ou beberes álcool, as tuas possibilidades de ficares viciado aumentam. Se parares de os tomar durante algum tempo, esta possibilidade diminui. Cada objecto tem a sua própria possibilidade de ficares viciado, pelo que consumir um tipo não aumenta a tua possibilidade de te viciares noutro.

Estares viciado prejudica alguns dos teus atributos S.P.E.C.I.A.L.. Estas penalidades desaparecem temporariamente se voltares a consumir esse objecto. Mas o vício nunca desaparece sozinho. Pelo preço certo, um médico pode curar-te de qualquer vício. Não te podes viciar em Stimpaks, Rad-X ou RadAway.

Para curares um membro inutilizado tens três opções: dormir numa cama, encontrar um médico ou usar um Stimpak para te curares. Os Stimpaks podem ser usados para curar em geral (o que também cura ligeiramente os danos ao membro aleijado), ou podem ser aplicados directamente num membro para curar os danos (o que também aumenta ligeiramente a tua saúde geral). Para curares um membro aleijado directamente com um Stimpak, navega para o ecrã Stats (Estatísticas) do teu Pip-Boy, prime □, depois selecciona o membro e usa o Stimpak directamente nesse membro premindo × quando o membro está seleccionado.

FURTIVIDADE

O teu estado de furtividade é apresentado quando te agachas (**botão R3↓**). [HIDDEN] (oculto) significa que ninguém te vê. [DETECTED] (detectado) significa que alguém te vê, mas neste momento não é um inimigo. [CAUTION] (cuidado) quer dizer que alguém te procura. [DANGER] (perigo) quer dizer que foste detectado por um inimigo.

A tua furtividade é afectada por muitos factores:

- **Capacidade Furtiva:** a tua capacidade Sneak (Furtividade) só te ajuda quando estás agachado. Quanto maior for a capacidade Sneak, mais fácil se torna manteres-te escondido, roubar um objecto ou roubar a carteira de alguém.
- **Percepção do inimigo:** alguns inimigos são menos atentos do que outros e, por isso, é menos provável que te detectem.
- **Linha de visão:** é menos provável que um inimigo te detecte se não te vir.
- **Luz:** é mais difícil ver-te nas zonas mais escuras, ou durante a noite, se estiveres no exterior.
- **Movimento:** é mais difícil detectar-te quando estás imóvel, é mais fácil detectar-te quando corres.
- **Peso da roupa:** a roupa mais pesada faz mais barulho quando te mexes.
- **Som:** a maior parte das armas de corpo-a-corpo faz muito pouco barulho; as armas mais pesadas fazer imenso barulho.

Atacar quando estás indetectável dá-te um crítico de "furtividade" automático.

ABRIR FECHADURAS

Manípulo direito: Aplicar pressão rotativa à chave de fendas
Manípulo esquerdo: Rodar o alfinete
□: Forçar a Fechadura
○: Sair

Quando aplicas pressão rotativa, quanto mais perto o alfinete estiver na posição correcta, ou "no ponto", mais a fechadura roda antes de o alfinete se partir. A fechadura só rodará completamente, e se abrirá, quando o pino estiver na posição correcta.

Também podes tentar abrir uma fechadura forçando-a, mas se falhares a fechadura ficará permanentemente partida e só poderá ser aberta com uma chave.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

PÂNICO

Figura 7.1

APROXIMADA UMA EM CADA CEM COBAIAS CONSEGUIU MANTER-SE CALMA perante o medo. A própria natureza de viveres num mundo à superfície depois de um ataque nuclear generalizado provocará ansiedade. Ajuda concentrares-te no momento, perguntando-te o que deves fazer agora. Não te percas em sonhos acordados sobre o passado ou em preocupações sobre o futuro.

Se entrares em pânico, admite que estás em pânico. Pega em qualquer coisa que te acalme: um cobertor fofo, um brinquedo de criança, até mesmo uma pedra de estimação. Qualquer coisa que te distraia.

HACKING

Alguns terminais estão protegidos e não podes ter acesso a eles sem uma password. Se a tua capacidade de Science (Ciência) for suficientemente alta, podes tentar entrar no terminal.

Quando entras no terminal verás no ecrã passwords potenciais. A tua missão é determinar qual das palavras é a password correcta.

Cada tentativa incorrecta diz-te o número de letras que estão no local certo da password correcta (por exemplo, 2/5 significa que duas das cinco letras da palavra estão no local certo da password correcta). Através deste processo de eliminação poderás determinar a password correcta antes de se acabarem as tentativas.

Tens pelo menos quatro tentativas para adivinhar. Se falhares, o terminal ficará inacessível até teres a password. Podes sair do hacking a qualquer momento e tentar novamente premindo ○. Quando saíres e voltares a entrar, a password será reiniciada, bem como o teu número de tentativas.

Podes encontrar conjuntos escondidos de caracteres que têm a possibilidade de remover passwords falsas do ecrã, bem como uma hipótese de reiniciar todas as tuas tentativas. Estes conjuntos contêm sempre dois parêntesis juntos, virados um para o outro na mesma linha. Os parêntesis podem ou não ter um ou mais caracteres entre eles.

CRIME E CASTIGO

Os crimes dividem-se em duas categorias: grandes e menores.

Os crimes menores fazem a vítima ficar hostil em relação a ti.

- **Roubo:** Se o dono te vir roubar algo que lhe pertence, ele tentará recuperá-lo. Se tentares fugir, ou insistires em roubá-lo, ele ataca-te (ou pedirá ajuda). Se responderes ao ataque, estarás a cometer um grande crime (Assalto, vê mais abaixo).
- **Invasão de Propriedade:** Se o dono te vir abrir uma porta trancada, contentor ou computador, ele ataca-te imediatamente.

Os grandes crimes fazem a vítima e os amigos da vítima ficarem hostis em relação a ti.

- **Assalto:** Atacar alguém sem provocação, ou responder a um ataque quando a vítima te ataca por um crime menor.
- **Assassinato:** Se houver testemunhas que sejam amigos da vítima, elas tornam-se hostis em relação a ti.

Se começar uma luta em que não queres participar, podes tentar capitular guardando a tua arma. Isto pode ou não ter sucesso, dependendo do que o atacante sente em relação a ti. Se enfureceste toda a gente da cidade e eles te atacarem, tenta sair e voltar uns dias depois, quando eles já tiverem acalmado. Isto resulta em algumas cidade... mas não em todas.

VDSG PRE VTB-003-101

TEM CUIDADO POR ONDE ANDAS

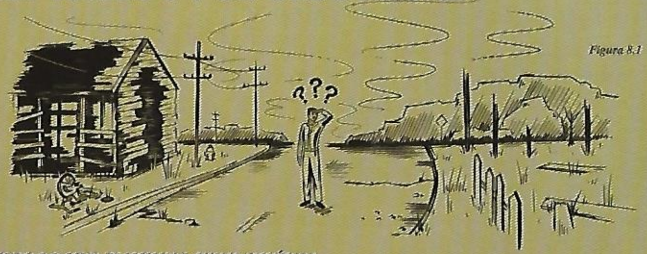


Figura 8.1

O MUNDO DO QUAL TE LEMBRAS OUVIR HISTÓRIAS

estará irreconhecível. Tudo o que restará de um tempo mais tranquilo serão ruínas decrépitas e monumentos tombados. Percorre este muito com cuidado, pois as escadas e as paredes dos edifícios instáveis podem levar a dores terríveis. Se sofreres um ferimento, mas conseguires limpar o pó e sair pelo teu próprio pé, pensa na experiência como uma lição.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

DIÁLOGOS

Quando conversas com uma personagem, simplesmente selecciona a resposta que te parece mais apropriada para a situação... e prepara-te para a personagem com quem estás a falar reagir também de forma apropriada.

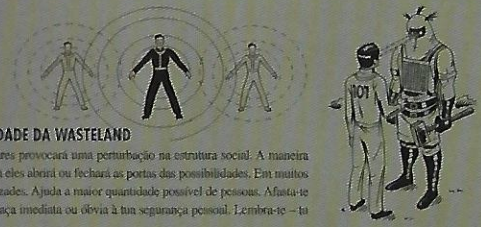
De vez em quando recebes um Desafio de Diálogo. Um Desafio de Diálogo é uma resposta precedida pela palavra "Speech" (Diálogo) e a percentagem de sucesso (por exemplo, [Speech 25%]); quanto maior for a tua capacidade de Speech (Diálogo), maiores serão as hipóteses de sucesso.

Se tiveres sucesso no Desafio de Diálogo obténs os resultados indicados pela resposta. Se falhares um Desafio de Diálogo, os futuros Desafios de Diálogo com essa personagem serão mais difíceis.

De vez em quando também terás opções de diálogo onde uma palavra aparece sem percentagem(por exemplo, [Strength], (Força) ou [Lady Killer] (Mulherengo)). Neste caso, isto é uma opção que está disponível por causa do nível indicado do S.P.E.C.I.A.L., Capacidade ou Benefício e terás sempre sucesso quando o escolhes. Só tens uma oportunidade para cada Desafio de Diálogo, pelo que se encontrarem um com poucas possibilidades de sucesso, talvez queiras sair do diálogo e tentar o Desafio de Diálogo mais tarde, quando já tiveres aumentado a tua capacidade de Speech.

VDSG PRE VTB-003-101

Figura 9.1
És como uma pedra num charco.

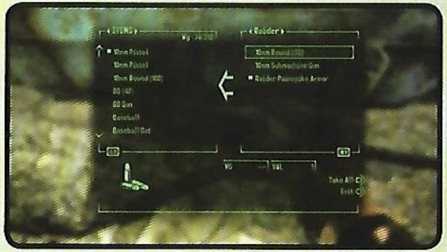


GARANTE O TEU LUGAR NA SOCIEDADE DA WASTELAND

Como forasteiro, cada pessoa que encontrares provocará uma perturbação na estrutura social. A maneira como os outros te vêem ou como tu os vês a eles abrirá ou fechará as portas das possibilidades. Em muitos casos, a tua sobrevivência depende das amizades. Ajuda a maior quantidade possível de pessoas. Afasta-te apenas daqueles que representam uma ameaça imediata ou óbvia à tua segurança pessoal. Lembra-te – tu és as tuas acções.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

CONTENTORES



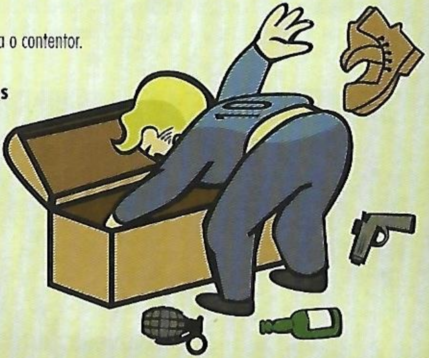
Os contentores incluem coisas como cadáveres, secretárias, caixas, cacifos e muito mais. Para veres o que está dentro de um contentor, coloca a tua Mira sobre o objecto e prime ✕. Se o texto que aparece estiver vermelho, o contentor é propriedade de outra pessoa e tirar o que seja do contentor será considerado roubar e, se fores detectado, será um crime.

O teu inventário é apresentado à esquerda, o do contentor está à direita. Podes alternar entre os dois com e . Usa o **botão L1** e o **botão R1**. Usa o **manípulo esquerdo** ou os **botões de direcção** para filtrar as listas (All (Tudo), Weapons (Armas), Apparel (Vestuário), Aid (Ajuda), Misc (Diversos), Ammo (Munições)).

Podes tirar coisas do contentor, ou passar coisas do teu inventário para o contentor, seleccionando um objecto da lista e premindo ✕. Percorre as listas para cima e para baixo com o **manípulo Esquerdo** ou o **botão de direcção**.

Prime □ para tirares tudo de um contentor. ○ fecha o contentor.

Atenção! Não deixes coisas em contentores que não sejam teus! Elas podem lá não estar quando as vieres buscar!



VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

REGATEAR

O ecrã Barter (Regatear) permite-te trocar, comprar ou vender objectos. Os preços que obténs ao vender ou comprar variam consoante a tua capacidade de Barter. Os controlos do menu são idênticos aos dos Containers (Contentores, na página anterior).

Para regateares, simplesmente selecciona um objecto e prime ✕ para o passares do teu inventário para o da outra pessoa (se quiseres vender ou trocar um dos teus objectos) ou do inventário da outra pessoa para o teu (se quiseres comprar ou trocar um dos objectos dela).

À medida que os objectos passam de um lado para o outro, as caricas (as caricas são a moeda do Fallout) serão também passadas automaticamente entre os dois indivíduos. isto é representado pela grande seta de "caricas" ao centro.

Se a seta estiver escurecida, significa que um dos dois não tem caricas suficientes para concluir a transacção. Não podes aceitar o negócio sem teres caricas suficientes. Mas podes aceitar se a outra pessoa não tiver caricas suficientes, mas nesse caso estás a oferecer os objectos.

VDSG PRE VTB-003-10

A VERDADE POUCO APETITOSA

Figura 10.1

PENSA DE ONDE VEM A TUA COMIDA

Talvez tenhas ouvido dizer que a Wasteland não tem comida ou bebida seguras. É mentira. A ciência demonstra que estão disponíveis alimentos seguros e água potável. No entanto, talvez venha a ser necessário comeres comida irradiada, tal como bocados de carne de vaca bicéfala. E nos teus momentos mais tenebrosos, quando se esgotarem todas as opções, poderás ter de escolher comer a carne da tua própria espécie.

EXCERTO DO MANUAL DO HABITANTE DO ABRIGO, EDIÇÃO DE BOLSO

OPÇÕES E PREFERÊNCIAS

Podes aceder ao Menu Options (Opções) a partir do menu Principal quando carregas o Fallout 3 ou a qualquer momento do jogo, premindo o **botão START (iniciar)**. O Menu Options permite-te ajustar as tuas definições de gameplay, áudio, vídeo e controlo.

GAMEPLAY

Através deste menu podes ajustar a Difficulty (Dificuldade) do jogo e activar ou desactivar certas funcionalidades do jogo. A definição de Difficulty ajuda a dificuldade do combate. Quanto mais difícil tornares o jogo, mais XP recebes em combate.

DISPLAY (ECRÃ)

Neste menu podes ajustar o cursor de Brightness (Luminosidade). Caso possuas certas TVs (por exemplo, projecção DLP ou LCD) ou jogares numa sala muito iluminada, recomendamos que aumentes a luminosidade. Também podes tentar ajustar as cores do Pip-Boy, HUD Opacity (Transparência do HUD) e Subtitles (Legendas).

AUDIO (ÁUDIO)

Usa este menu para ajustar os níveis de volume. Tem em conta que o Radio (Rádio) tem o seu próprio volume para o teu Pip-Boy.

CONTROLS (CONTROLOS)

Neste menu podes ajustar a Vertical and Horizontal Sensitivity (Sensibilidade Vertical e Horizontal) e inverter o Y Axis (Eixo Y). Também podes reatribuir o Action Mapping (Atribuição de Teclas de Acção) dos controlos do jogo.

VDSG - RESTRICTED - VTB-001-13

GARANTIA

A ZeniMax Europe Limited (Zenimax) garante ao comprador deste produto de software que o cartucho de instalação que é fornecido com este produto não apresentará defeitos durante os primeiros 90 dias a partir da data do recibo de compra. Caso contrário por favor devolva o produto defeituoso ao estabelecimento onde o adquiriu juntamente com prova de compra. Se tal não for possível, por favor devolva o produto para a ZeniMax, para o endereço abaixo indicado, acompanhado da respectiva prova de compra, juntamente com indicação do local da compra, uma descrição do defeito e qualquer embalagem original que tiver na sua posse. A ZeniMax irá reembolsa-lo pelos custos de devolução de qualquer produto defeituoso.

Esta garantia em nada restringe ou limita as garantias previstas no Decreto-Lei n.º 67/2003, de 8 de Abril, nos termos do qual, o comprador goza de um prazo de dois anos, a partir da data de entrega dos produtos, para exercer o direito à substituição do produto ou sua reparação, em caso de falta de conformidade do produto com as especificações da ZeniMax. Caso a substituição ou reparação do produto não se mostre viável, o comprador terá direito a uma redução do preço do produto ou à resolução do contrato que determinou a sua compra.
O comprador deverá denunciar ao vendedor a falta de conformidade do produto num prazo de dois meses, contado a partir da data em que a tenha detectado.

O comprador poderá ainda, sem prejuízo dos direitos que lhe assistem perante o vendedor, exigir do produtor, à sua escolha, a reparação ou substituição do produto, nos termos do Decreto-Lei n.º 67/2003.

ZeniMax Europe Ltd.
Skypark – 9th Floor
8 Elliot Place
Glasgow, G3 8EP
Reino Unido

APOIO TÉCNICO E AO CLIENTE

Para apoio técnico e ao cliente em inglês, telefone para o número +44 203 0270982, das 8h00 às 19h00 de Segunda a Sexta, excepto feriados públicos, e aos Sábados das 9h00 às 17h00 ou visita **www.bethsoft.com**. Como alternativa, para obter apoio técnico e ao cliente em espanhol, telefone para o número +34 912754744, das 8h00 às 17h00, de Segunda a Sexta, excepto feriados públicos. Para questões sobre a garantia, envie o seu disco de jogo para ZeniMax Europe Limited, Skypark – 9th Floor, 8 Elliot Place, Glasgow, G3 8EP, Reino Unido, juntamnete com uma prova de compra com data, o número do seu produto, uma breve descrição do erro ou defeito e a sua morada.

For Help & Support please visit: **playstation.com** or refer to the telephone list below.

Country	Telephone	Details
Australia	1300 365 911	Calls charged at local rate
Österreich	0820 44 45 40	0,116 Euro/Minute
Belgique/België/Belgien	011 516 406	Tarif appel local/Lokale kosten
Česká republika	222 864 111	Po – Pa 9:00 – 17:00 Sony Czech. Tarifováno dle platných telefonních sazeb. Pro další informace a případnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111
	283 871 637	Po – Pa 10:00 – 18:00 Help Line Tarifováno dle platných telefonních sazeb
Danmark	70 12 70 13	support@dk.playstation.com Man–fredag 18–21; Lør–søndag 18–21
Suomi	0600 411 911	0.79 Euro/min + pvm fi-hotline@nordiskfilm.com maanantai – perjantai 15–21
France	0820 31 32 33	prix d'un appel local – ouvert du lundi au samedi
Deutschland	01805 766 977	0,12 Euro/minute
Ελλάδα	00 32 106 782 000	Εθνική Χρααση
Ireland	0818 365065	All calls charged at national rate
Italia	199 116 266	Lun/Ven 8:00 – 18:30 e Sab 8:00 – 13:00: 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
Malta	23 436300	Local rate
Nederland	0495 574 817	Interlokale kosten
New Zealand	09 415 2447	National Rate
	0900 97669	Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute
Norge	81 55 09 70	0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com Man–fredag 15–21; Lør–søndag 12–15
Portugal	707 23 23 10	Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico
España	902 102 102	Tarifa nacional
Россия	+7 (095) 238 3632	
Sverige	08 587 822 25	support@se.playstation.com Mån–Fre 15–21, Lör–söndag 12–15
Suisse/Schweiz/Svizzera	0848 84 00 85	Tarif appel national/Nationaler Tarif/Tariffa Nazionale
UK	08705 99 88 77	National rate. Calls may be recorded for training purposes

If your local telephone number is not shown, please visit **playstation.com** for contact details.

Where you see this symbol on any of our electrical products or packaging, it indicates that the relevant electrical product should not be disposed of as general household waste in Europe. To ensure the correct waste treatment of the product, please dispose of it in accordance with any applicable local laws or requirements for disposal of electrical equipment. In so doing, you will help to conserve natural resources and improve standards of environmental protection in treatment and disposal of electrical waste.

Quando encontra este símbolo em qualquer um dos nossos produtos eléctricos ou na respectiva embalagem isso indica que na Europa esse produto eléctrico não deve ser deitado fora juntamente com o lixo doméstico normal. Para assegurar o devido tratamento ecológico deste produto quando o deita fora, é favor actuar em conformidade com as leis ou regulamentos locais aplicáveis para a eliminação de equipamento eléctrico. Se assim o fizer contribui para a conservação dos recursos naturais e melhora os níveis de protecção ambiental no tratamento e eliminação de aparelhagem eléctrica.

FALLOUT® 3

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda SOFTWORKS

ZeniMax EUROPE LTD.

MILES Sound System

BINK VIDEO

GAMEBRYO

BLES-00737

"PS logo", "PLAYSTATION", "PS3", "△○✕□" and "DUALSHOCK" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. All rights reserved.

0093155121874

SECRETO